FLEET DEFENDER

THE F-14 TOMCAT SIMULATION

ALLGEMEINE FLUGANLEITUNG

START VOM FLUGZEUGTRÄGER

- Drücken Sie [A], um Ihren Nachbrenner einzuschalten.

Nach ein paar Sekunden schießt Sie das Dampfkatapult Ihres Flugzeugträgers nach vorne. Ihre Tomcat donnert das Flugdeck entlang und hebt vom Bug des Flugzeugträgers ab.

- Drücken Sie [G], um Ihr Fahrwerk einzufahren.
- Ziehen Sie leicht den Joystick zu sich heran. Steigen Sie nicht zu steil auf, aber versuchen Sie, den Horizont im Auge zu behalten.

Auf dem Höhenmesser (rechts neben der Anzeige in der unteren linken Ecke Ihres Bildschirms) können Sie verfolgen, wie Sie allmählich an Höhe gewinnen.

Die Zahl auf der linken Seite dieser Anzeige (wo die "9" auf einer Uhr wäre) gibt Ihnen Ihre Höhe in Tausend Fuß an; die "Nadel" zeigt Ihnen die Hundert Fuß (bis zum nächsten Tausender-Wert) an.

- Wenn die Höhenmesser-Anzeige 6.000 Fuß erreicht hat, drücken Sie einmal [-] (Minus), um Ihren Schub aus dem Nachbrenner zu nehmen. Dadurch wird Ihr Treibstoffverbrauch gesenkt.
- Wenn der Höhenmesser 12.000 Fuß erreicht hat, drücken Sie [P], um Ihren Autopiloten einzuschalten - Ihre F-14 geht dann in den Horizontalflug.

Hinweis: *Der Autopilot der F-14 fliegt das Flugzeug nicht für Sie, sondern sorgt lediglich für die Aufrechterhaltung Ihres gegenwärtigen Kurses und Ihrer Höhe.*

NAVIGATION

Die F-14 besitzt ein Navigationssystem, mit dem der Pilot bestimmte Wegmarken anfliegen kann. Dies können Punkte auf dem Boden, andere Flugzeuge oder Schiffe sein.

- Drücken Sie [S]. Die Nachrichten-Box, die am unteren Rand des Bildschirms erscheint, gibt Ihnen die auf Ihrem Navigationssystem gewählte Wegmarke an.

Beachten Sie die leuchtendgrünen Symbole vor sich - dies ist das Head-Up-Display (HUD) Ihrer F-14. Ganz oben auf Ihrem HUD befindet sich der Kompaß, auf dem Sie Ihre Flugrichtung verfolgen können; z.B. bedeutet eine "21" auf Ihrem Kompaß einen Kurs von 210° (9 ist Osten, 18 Süden, 27 Westen und 36 Norden).

Darunter befindet sich ein umgekehrtes "V", das Ihnen die Richtung zur nächsten Wegmarke anzeigt.

- Benutzen Sie Ihren Joystick oder die Cursor-Tasten, um Ihre F-14 soweit in Position zu drehen, bis das umgekehrte V in der Mitte des HUDs steht. Sie befinden sich nun auf Kurs zu Ihrer Wegmarke. Drücken Sie [P], um Ihren Autopiloten wieder einzuschalten.
- Drücken Sie [2] auf dem Ziffernblock. Der untere der beiden Bildschirme ist die Anzeige der translatorischen Bewegung (HSD). In der Mitte der HSD-Anzeige befinden sich drei Zahlenreihen. Die oberste dieser Zahlen, die mit der Abkürzung "WPD" (WayPoint Distance - Wegmarkenentfernung) versehen ist, gibt Ihnen die Entfernung (in Seemeilen) zu Ihrer Wegmarke an.
- Drücken Sie [8] auf dem Ziffernblock, um wieder auf den normalen Blick nach oben umzuschalten.

Wahrscheinlich müssen Sie jede Wegmarke anfliegen, um Ihren Einsatz ganz auszuführen. Schauen Sie sich Ihre Einsatzbesprechung (Briefing) auf dem Kartenbildschirm an, um sich Ihre Einsatzziele in Erinnerung zu rufen. Drücken Sie dazu [/].

LANDUNGEN AUF DEM FLUGZEUGTRÄGER

Hinweis: *Wenn Sie sich im Übungsmodus befinden, können Sie sich durch jedes Stadium der Landung "vorantasten", indem Sie [E] drücken. Dies ist in den Flugmodi mit höherem Schwierigkeitsgrad jedoch nicht möglich.*

WIEDERFINDEN DES FLUGZEUGTRÄGERS

Selbst wenn Sie Ihren Einsatz erfolgreich abgeschlossen haben, müssen Sie noch eine letzte Hürde nehmen: die Landung auf dem Flugzeugträger.

- Drücken Sie [S], bis die Nachricht "Next Sequence Point: Carrier" (Nächste Wegmarke: Flugzeugträger) in der Nachrichten-Box am unteren Bildschirmrand erscheint.
- Drücken Sie [5], um das HUD auf "Navigationsmodus" umzuschalten.

Fliegen Sie in Richtung der Flugzeugträger-Wegmarke. Wenn Sie noch ungefähr 10 Meilen entfernt sind, können Sie den Flugzeugträger sehen. Drücken Sie Ihren Joystick nach vorne und gehen Sie auf eine Höhe von ungefähr 2.000 Fuß herunter.

Verringern Sie Ihre Geschwindigkeit, indem Sie Ihre Bremsen einsetzen ([B] drücken) und Ihre Schubsteuerung zurücknehmen (zweimal [-] drücken). Beobachten Sie, wie Ihre Geschwindigkeit (die Anzeige über dem Höhenmesser) auf ungefähr 250 Knoten abfällt.

Hinweis: *Sie können die Simulation jederzeit unterbrechen, indem Sie [Alt][P] drücken.*

Fliegen Sie über den Flugzeugträger, und schauen Sie auf sein Flugdeck hinab - Sie werden in derselben Richtung landen, in der Sie gestartet waren (also mit der Brücke zu Ihrer Rechten). Vier Stahlseile sind über den hinteren Teil des Decks gespannt - der Landehaken Ihrer Tomcat wird eines dieser Seile bei Ihrer Landung "greifen".

AUSRICHTEN AUF DAS FLUGDECK

- Wenn Sie sich direkt über dem Flugzeugträger befinden, gehen Sie auf einen Kurs von 180° (die Zahl "18" sollte in der Mitte Ihres Kompasses oben auf dem HUD zu sehen sein), und schalten Sie den Autopiloten ein (drücken Sie dazu [P]).

Schauen Sie unten auf die Anzeige der translatorischen Bewegung (drücken Sie dazu [2] auf Ihrem Ziffernblock). Lautet die Zahl neben dem WPD-Kürzel "12", sind Sie noch 12 Meilen vom Flugzeugträger entfernt. Schauen Sie nach oben ([8] auf dem Ziffernblock drücken) und schalten Sie Ihre Bremsen aus, indem Sie [B] drücken.

- Benutzen Sie Ihren Joystick oder die Cursor-Tasten, um Ihre F-14 soweit nach links zu drehen, bis das umgekehrte V in der Mitte des HUDs steht. Sie befinden sich nun auf direktem Kurs zu Ihrem Flugzeugträger.
- Gehen Sie auf eine Höhe von 1.200 Fuß herab, und schalten Sie den Autopiloten ([P]) ein, um diese Höhe zu halten. Nehmen Sie Schub weg, bis sich Ihre Geschwindigkeit auf 250 Knoten verringert hat.
- Drücken Sie [H], um Ihren Landehaken auszufahren.
- Prüfen Sie regelmäßig die Wegmarkenentfernung auf der HSD-Anzeige ([2] auf dem Ziffernblock). Wenn diese nur noch 3 Meilen beträgt, drücken Sie [P], um den Autopiloten wieder auszuschalten.
- Drücken Sie [G], um Ihr Fahrwerk auszufahren.

ENDPHASE DES LANDEANFLUGS

- Versuchen Sie, während der gesamten Endphase Ihres Landeanflugs auf den Flugzeugträger die Geschwindigkeit zwischen 130 und 170 Knoten zu halten. Benutzen Sie die Bremsen ([B]) für geringfügige Kurskorrekturen.

Das hilfreichste Instrument während der Endphase Ihres Landeanflugs ist die Vertikalanzeige (VVI) - das -○- -Symbol in der Mitte Ihres HUDs.

Halten Sie die Vertikalanzeige immer auf den Flugzeugträger ausgerichtet. Wenn Sie sich dem Flugzeugträger nähern, tauchen auf dessen Flugdeck weiße Lichter auf. Richten Sie die Vertikalanzeige auf diese Lichter aus. Wenn Sie die Vertikalanzeige als Landehilfe benutzen, können Sie für jede Landung eine perfekte "4,0"-Bewertung erhalten.

Falls es danach aussehen sollte, daß Ihre Landung schiefgeht, bleiben Sie ruhig. Drücken Sie [A], um Ihren Nachbrenner einzusetzen, und schalten Sie einen Gang rauf ([G] drücken). Ziehen Sie Ihre Tomcat herum, und versuchen Sie es noch einmal - Übung macht den Meister!

Landungen auf dem Flugzeugträger sind die herausforderndsten Flugmanöver, die Sie jemals in Angriff nehmen werden. Sie verlangen eine feinfühlige Handhabung vieler Elemente gleichzeitig. Machen Sie sich also keine Sorgen, wenn Sie es nicht auf Anhieb schaffen sollten - mit der Zeit werden Sie die Landungen schon meistern.

Hinweis: *Diese Anleitung ist nur eine Einführung in das Fliegen der Tomcat. Das Spiel-Handbuch enthält ausführliche Beschreibungen des F-14-Radars, der Waffen und der Bedienung.*

TECHNISCHE HINWEISE

FLEET DEFENDER MIT WINDOWS™ ABSPIELEN

Um dieses Programm mit Microsoft Windows™ abzuspielen, brauchen Sie ungefähr 8MB RAM mit einer 6MB-Swapdisk.

Bitte schauen Sie in Ihrem Windows™-Handbuch nach, oder setzen Sie sich mit dem Microsoft-Kundendienst in Verbindung.

DIGITALISIERTE SPRACHE

Die Anforderungen für die digitalisierte Sprache können von Computer zu Computer verschieden sein. Einige PCs können unter Umständen bis zu 8MB Speicherkapazität beanspruchen.



The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB
Tel: +44 (0)454 329510

Hergestellt in GB

MP322176T/SR